



TITLE:

ストーリーラインと感覚的リアリ ティーの構造について

AUTHOR(S):

浜田, 秀

CITATION:

浜田, 秀. ストーリーラインと感覚的リアリティーの構造について. 人文
學報 1995, 75: 283-312

ISSUE DATE:

1995-03

URL:

<https://doi.org/10.14989/48434>

RIGHT:

ストーリーラインと感覚的 リアリティーの構造について

浜 田 秀

- I テクストの構造とストーリーライン
- II 物語スペースの設定
- III 知覚テクスチャーと時間の流れ
- IV 結束性

I テクストの構造とストーリーライン

ことばを表現するということは、発話すること、または、書くことである。発話によって生み出されることばを「発話言語」、書記によるものを「書記言語」と名付けよう。¹⁾ これらの行為はいずれも現実の時間の中でなされる。しかし、発話の場合には、その現実の時空間を話し手と聞き手が共有するのが普通であるのに対して、書記の場合には、書き手と読み手は時空を異にするのが普通であろう。言語表現の一般的な考察にあたっては、その構造の諸契機が十分に展開した姿で捉えられる事が望ましい。ここでは、ことばと時間との関係を考える為に、それをよりあらわにしている書記言語から始めることになる。

今、時間の特性を幾つか常識的に考えてみる。第一に、時間は、座標として使用できる。つまり、ある出来事に対して、時間軸を対応させることができる。この特徴を「定位の側面」と呼んでおこう。第二に、ある出来事にたいして、その長さを測ることができる。当然、その量を比べることもできる。これを「量の側面」と呼ぼう。第三に、二つの出来事に対して、その前後を言うことができる。これを「順番の側面」と呼んでおこう。

この時間の三つの側面と、ことばとの関係を考えてみると、まず、定位の側面について言えば、書記言語にあっては、それが何時・何処で書かれたか、ということは、必ずしも本質的でない。もちろん、解釈上、発話場面との関連が問題になるダイクシスと呼ばれる言語の特性もある。例えば、「ここに入るな!」という発話において、「ここ」という語は、その発話の現場を離れて解釈できない。しかし、「ここに入るな!」という立て札を考えてみるならば、問題となるのはその立て札が現に立てられている場所なのであって、何時・何処でその看板の文字が書かれていようと関係がない。つまり、定位の側面は、文体上の可能な選択肢なのであって、

すべての言語表現が負わねばならぬ足枷ではない。

次に、量の側面について考えれば、書記言語は、どのくらいの長さの時間をかけて書かれ、また、読まれようとも、その内容とは直接には関わらない。しかし、音楽の場合であれば、ある曲がどのくらいの時間をかけて演奏されるのか、言い換えればどのくらいのテンポが選択されるのかは、内容に直結する問題である。音楽と詩とは、いずれも時間芸術として一括されることがあるが、詩が、「声」から切り離され、単に読まれるものとして存在している場合、その位相はかなり異なっているといわなければならない。

しかし、第三の、「順番」という側面は、書記言語にあっても、これを無視することはできない。つまり、できあがった表現は、何らかの順番をもって並べられたものなのである。書く時間とそれを読む時間とは、筆談などの特殊な形式を除けば、先の二つの側面に関しては一致しないのが普通なのだが、この順番という側面については、共通のものとして捉えられている。一方、発話言語では、話し手と聞き手が現場を共にするのが普通であり、順番の側面はもとより、定位の側面・量の側面についても一致するのは当然のことである。しかし、言語表現一般としては、時間性とは、何よりも言語形式の並べられた順番として現れるということになる。これに比べれば、ある言語形式がいつ、どのくらいの時間をかけて生産されたか、という事は、ひとまずは、非本質的な問題にすぎない。

もちろん、現実の書き手は結末を完成させた上で心ゆくまで冒頭部分の推敲を重ねてよいし、性急な読み手が最後の場面から読んでしまうこともあろう。しかし、制作のプロセスはともあれ、完成された一まとまりの言語表現は、順番に書かれ、読まれるようにできあがっている。この、すでに書き手の手を離れ、読むべき順番が決定された言語表現の集積を、一文の場合も含めて、「テキスト」と呼ぶことにしよう。書記テキストであれ、談話テキストであれ、テキストである以上は順番を持った文の連鎖である。言語表現においては、ひとまとまりであるという事は、何よりも、固有の順番を持つということなのである。²⁾

従来の言語学的なテキスト規定としては、ハリデーや、ボーグランデらによるものをあげる事ができる。例えば、Beaugrande & Dressler (1981) では、テキストを「コミュニケーションのための出来事」と捉え、その為の条件として「結束構造・結束性・適切性・意図性・情報性・場面性・テキスト相互関連性」の七つの基準を挙げている。しかし、これらはむしろある表現がテキストであるということを前提としたうえで、その構造や有効性、適切性を説明するものであって、テキストか否かの判定として使用するには限界がある。

- ・から十時ほしいテレビ
- ・「僕はうなぎだ。」
- ・もし月が緑色のチーズならば皆幸福である

- ・「ジェンキンス夫人っていう人はまったくおしゃべりばあさんですね。でしょ。」「やあ、三月にしてはいい天気だ。ねえ。」

以上の文は手近な文法書から取ったものであるが、言葉の順番が定まっているという点で、いずれも立派なテキストである。これらは、コンテキスト無しでは、一見意味を判じがたくみえるものもあるが、言語理論を説明する上での例文としては至極適切なものなのである。このように、従来の機能的なテキスト規定では、テキスト判定上の基準が相対的なものとなってしまう。本稿の立場からは、テキストの規定と、その適切性とは分離して論じることができる。

ここで、順番に並べられたテキスト上の文の列を、その線条性に注目して「テキストライン」と呼び、テキストラインの生産行為を「叙述」、テキストライン上に共通して現れる質を「テクスチャー」と呼ぶことにしよう。叙述とは、パラディグマティックな関係における言語形式の選択を繰り返す、シンタグマティックなテキスト構成にいたる行為である。よりくだけた言い方をすれば、テキストの冒頭から、言葉を並べていく行為である。

叙述は、完成されたテキストから抽象される存在であり、現実の書き手（または話し手）の書記行為（もしくは発話行為）とは、一旦は切り離して考えねばならない。どこから、どのような順番で書かれようと、テキストが完成すれば、対応する叙述が決まる。つまり、書記・発話といった現実のテキストの産出行為と、ここでいう、テキストから想定される叙述とは、相対的に独立しているのである。例えば、ある書き手が、最後の一文からテキストを書き始める、ということも起こりうるわけだが、この場合は、書き手の書く方向は、叙述のそれとは逆ということになる。文が現実にはどのような順番で生成されたかは、そのままの形では、テキストに残らない。テキスト一般が直接明示してくれるのは、この叙述という仮想された表現行為のみなのである。

叙述は、テキストラインの順番を前提とした、現実の時間そのものからは切り離された存在であり、テキストが決まれば、一義的に決定される。連歌・連句といった複数の制作者が関わる場合も、テキストとして決定された以上は、叙述はただひとつの存在として抽象される。読み手がテキストを読むということは、叙述によって提示されたこの順番を辿ることである。読み手も、書き手同様、テキストを現実の時間の中でどこから読もうと自由であるが、推理小説を結末から読んでしまったからといって、サスペンスに欠けたつまらない作品だと非難するのは、テキストに対する冤罪である。読み手は、テキストに対しては、読まれるべき順番（叙述）を持っているものとして接する必要がある。

この、テキスト中に設定された叙述と、現実の表現－受容のプロセスとの関係は、様々であり得る。例えば、書記言語では「草稿」という段階を考える事ができる。これは、テキスト以前の存在であり、現実の書き手の手からはまだ離れていない。プルーストの作品は、著者とは

別に論じうるが、草稿は、プルースト個人から切り離せない。しかし、元々が話し手の発話と叙述を切離せない発話言語においては、この「プレ・テキスト」とテキストの差異は存在しないため、話してしまった以上は、自分の発話を取り消すことはできない。つまり、発話言語では、「まだテキストではない」という「弁解」は許されないのである。

金水（1988）では、フォコニエ（1984）の「メンタル・スペース理論」を援用した「自己中心的世界モデル」によって、指示機構が分析された。それによれば、発話言語においては、「自分」を中心とした心的な基底空間から現場、非現場、相手空間が設定され、それが名詞句の用法に様々な制約をもたらす。一方、書記言語は、発話言語と異なり、「相手・現場・自分」の三要素に互ってその空間が希薄となり、様々な制約が無化される。典型的な書記言語にあっては、現場及び「相手」が完全に無化され、「語り手」（発話言語の「自分」に相当する）は、制作者および享受者の双方に対して中立的な空間となる。このように「定位の側面」が無化されるのは、書き手－テキスト－話し手の時空が切り離された書記言語の特性を示しているいえるよう。

このような書記言語－発話言語の対立は、文法理論よりもむしろ文学研究者の側に先鋭に意識されてきた。小森（1988）の「小説言説の生成」³⁾は、文学研究の側からする優れた文体論であり、このふたつの文体の対立を鋭い問題意識で扱っている。「書き言葉」における伝達過程の分離が強い「内的な自己二重化」や、話し手－語り手の共同作業として発現する「身体性」、更に小説テキストが生み出す擬似的な身体といった氏の論点は、単に文学研究のみならず、言語一般の論として検討されるべき観点である。

ただ、氏の議論は、日本近代文学の成立という文学史的問題意識から、活字というテクノロジーの要因を重く見る余り、書記言語一般の問題を活字の問題に解消されている向きがある。本稿の立場からは、氏の言われるエクリチュール－パロールの一般的対立の問題と、日本近代文学固有の文体形成の問題は、明確に区別される必要がある。日本の文体史におけるテクノロジー上のもっとも深刻な衝撃は、漢字という書記言語との邂逅によってもたらされたのであり、「生身の作者の死」やタイポグラフィーの問題⁴⁾もその頃から存在していたのだと考えるべきであろう。

さて、金水によれば、登場人物の視点は、基底空間から構成される談話空間に埋め込まれた擬似的な基底空間であり、指示詞コ・ア、「～に違いない」「～と思う」「～と考える」などの一部のモダリティー表現、一人称代名詞は「語り手特徴成分」として、語り手の存在を感じさせる要素として機能するという。ここではこの成分を、発話行為を含意しがちな「語り」の語を避け、「叙述者特徴成分」と呼ぶことにしよう。

「叙述者特徴成分」は、書記言語にあって、現実の作者をひとまずはおいて、様々な叙述者の幻想を生み出していると考えられる。例えば、知覚行為や記憶、発話能力の表現、テキスト

自身へのメタテキスト的言及、叙述者の名といったテキストライン上の言語要素は、これに対応する文体上のテクスチャアーを構成し、この言説をたどることによって、幻想的な叙述者がテキストから出現する。これらの叙述者幻想は、実在性の高い、即ち様々な能力・属性を付与されたものから、実在性の低い、純粋な叙述そのものに近い（または分離できない）ものまで、種々のレベルの実在性を持ったものが存在していると考ええる事ができる。⁵⁾これを叙述者の「濃度」という言葉でイメージしておこう。通常の発話言語においては、叙述者は、現場にいる話し手自身と一致する。この場合の叙述者の濃度を1、単なる叙述としてのみ現れる叙述者の濃度を0と仮に置けば、書記言語は、濃度1から0の間でその適切な文体を選択する事になるだろう⁶⁾。

このように、書記テキストにあっては、書き手―読み手は、テキストを挟んで、比較的独立しているということが出来るので、現実の書き手と叙述とは、むしろずれてくるのが普通である。書記言語と発話言語の差異は、このテキスト構造に含まれる自由度の違いに起因する。つまり、書記言語は、テキストと、書き手の距離を様々な設定できるという点で、発話言語の可能性を広げた存在なのである。

ここで、典型的な発話言語の文体を「話体」と呼ぶことにしよう。話し手から自由になれない（いいかえれば、叙述者の濃度の濃い）「話体」は選択の余地が少ないのに対して、書記言語は、書記言語のみに固有の叙述者の濃度のうすい文体を選択することもできるし、「話体」のように書く（もしくは発話言語そのものを書き写す）こともできる。一方、書記言語は常に「話し写せる」とは限らない。⁷⁾今、発話言語に転写できない書記言語に典型的な文体を「文章体」と呼んでおこう。結局、書記言語の文体は、「話体」から、「文章体」まで、叙述者の濃度によって、幅のあるヴァリエントを持つわけである。

以上のようなテキストの在り方を前提として、本稿は、テキストラインの特殊なあり方として、「ストーリーライン」というものを設定する。ここで、「ストーリーライン」とは、物語内容即ち物語の筋ではなく、物語を語るテキストライン、即ち物語言説そのものである。より具体的に言えば、ストーリーラインとは、文と文、もしくは節と節との連鎖が、「話を語る」というテキスト上の表現機能を発揮したものなのである。

物語の祖型として、「最小の物語」に言及されることがしばしばあるが、ここで問題とすべきは、テキストの量的規定ではなく、テキストを成り立たせる最小条件である。様々なテキストラインの内、どのような条件を持った物が物語性を備えた物と考えることができるのか、その基本型を明らかにすることであろう。その意味で、ストーリーラインの条件を考えることは、言語の構造そのものから物語のプロトタイプ（原型）を明らかにすることにつながるのである⁸⁾。

物語テキストは、読み手にとって、常に重層的な存在として現れる。テキストは、記憶や判

断といった諸能力を持った叙述者の痕跡であったり、登場人物の行為の連鎖であったり、ある特定の作者の制作物であったり、イデオロギーの代弁者であったり、様式の典型的具現であったりする。人はテキストを、理論の有無にかかわらず、実に多様な形で読むことができるし、現に読んでいる。

この重層的な意味すべてを、テキスト形式から直接に説明するのは難しい。ある作家がある文形式を好むということは帰納的に論証できても、ある文形式の並びがなぜある作家の文体を感じさせるのか、という問題については、今の所、我々は、ほとんど何もし得ない。まして、任意のテキストの「文学性」をテキストラインの問題に還元することは、当然の事ながら殆ど不可能である。

だが、物語を読んだときに得られるある種の感覚的なイリュージョンに関して言えば、テキストライン上に散りばめられた言語形式から構成されるテクスチャーと極めて密接な関係にあることを認めざるをえない。この場合、テキストはまさに世界を「描き出す」力を持っている。近代小説は、何事かを眼の当たりにしている様な生々しい感覚（勿論視覚に限らないが）を、テクスチャーの可能な選択肢として持つに至った訳だが、文学におけるリアリティーの問題は、このような感覚的な現前性を抜きにして論じることとはできない。文体論を目指す立場にとっては、テキストラインという基層レベルがいかにしてその様々な「リアルな感じ」を生み出すのか、その根拠の解明が課題となる。今まで物語分析のツールとして直感的に与えられてきた諸概念は、このテキストライン上の産物として一旦は微分・解体される必要があるだろう。

もちろん、こういった感覚的な表現内容は、シンタックスの分析のように、その効果の測定を文か非文か、といった明示的な形で表すことはできない。分析の対象が適格な文であることは前提とした上で、その表現効果の質的な違いを、もっぱら内省というあまり評判のよくないやり方で取り出すことにならざるをえない。しかし、表現された言語が現実[・]に感覚的側面を持つ以上、これを言語学的に無意味な主観的・恣意的なデータに過ぎないと切り捨てることは、ことばというものの理解を一面的なものにしてしまうのではないだろうか。

物語はいかに世界を生み出すのか。物語の生み出す感覚的イリュージョンとは、何なのか。本稿では、この問題を、物語のプロトタイプとしてのストーリーラインという観点に立って、その諸条件のいくつかにわたって考察していきたい。

II 物語スペースの設定

私たちがあるテキストを受容したとき、物語を語っていると感じられるものがあるというのは、素朴な事実であるが、テキストラインがそのような質を持つためには、いくつかの前提条件が必要であると考えられる。以下ではその条件を①物語スペースの設定②具体的時間の流れ

③結束構造のそれぞれの点について具体的にみていくことにしよう。

先ず挙げねばならない第一の条件は「物語スペースの設定」である。あるテキストが「ストーリー」を構成するためには、書き手や話し手が定位する現実の空間とは別の具体的な時空の存在を必要とする。「おなかが空いた」とか、「ラーメンが食べたい」という発話は、話し手が現在の自分の状態や欲求をそのまま述べるものであり、ストーリーラインを構成しない。一方、「きのう、おなかが空いたので、ラーメンを食べに行きました。」は、「きのう」という現在とは別の時空に事態が展開しているストーリーラインである。本稿では、この事態の事を、虚構であると否とにかかわらず、「物語事態」と呼び、物語事態が展開する心的空間を「物語スペース」と呼ぶことにする。「昔・この前・きのう」といった言語形式は、物語スペースを導入するための表現として使用される。

昔話は通常「昔々あるところに・・・」という始まりを持つ。だが、考えてみれば、この言葉によって何らかの情報が積極的に伝えられているわけではない。「昔、男、色好みなりける女にあへりけり」（伊勢物語第三十七段）という冒頭は、文末の「けり」ですでに過去であることが示されていることを思えば、不定の過去を指す「昔」という表現には、ほとんど情動的価値が無いはずなのである。この「昔」は、これから語られる事態が、話し手の存在するこの時空とは別の世界（物語スペース）で展開するものなのだ、ということを示す指標の役割を果たしていると考えられる。

スペースを設定する表現を「スペース導入表現」（Fauconier 1985）と呼ぶことにしよう。スペース導入表現は、スペースの冒頭ないし末尾にあることが多いが、中間にあるものもある。スペース設定において、注目すべき点は、複数のスペースが入れ子型に連続して導入されているものがあることである。

【A】むかしラユーという首都に、兄弟三人の医者が出た。一番上のリンパーは、普通の人の医者だった。その弟のリンパーは、馬や羊の医者だった。一番末のリンパーは、草だの木だのの医者だった。そして兄弟三人は、町の一番南に当たる、黄いろな崖のとっぱなへ、青い瓦の病院を、三つならべて建てていて、てんでに白や朱の旗を、風にぱたぱた言わせていた。（中略）

ところがとうとうある日のこと、不思議なことが起こってきた。

（宮沢賢治「北守将軍と三人兄弟の医者」新潮文庫『風の又三郎』P181）

これは、宮沢賢治の童話『北守将軍と三人兄弟の医者』の第一章の冒頭部であるが、以上のスペース導入表現「むかし」「ある日のこと」は、それぞれに果たしている役割があると思われる。最初に導入されるスペース「むかし」は物語全体を覆っている。ここでのスペース設定

は、現実の作者または読み手の定位する空間と対立するスペースを構成している。つまり、物語事態そのものを設定するスペース導入表現なので、「むかし」といった不定の時間でもかまわないのである。いまひとつのスペース導入表現「ある日のこと」は物語スペースの中で起こる一回限りの個的なイベントおよびその連鎖を導くものであり、「ある日」といった特定の時間の表現となっている。

このように、ある個的な具体時間に固定された物語スペースを「具体時スペース」、そうでないものを「非具体時スペース」と呼ぶことにしよう。「北守将軍」では、まず、スペース導入表現「むかし」によって、物語スペースとしてまず非具体時スペースが導入され、「ある日のこと」によって、物語スペース内の具体時スペースへと移行することになる。さきの童話では、続く第二章はこのような出だしとなっている。

【B】 ある日のちょうど日の出ごろ，ラユーの町の人たちは、はるかな北の野原の方で、鳥か何かがたくさん群れて、声をそろえて鳴くような、おかしな音を、ときどき聴いた。はじめは誰も気にかけず、店を掃いたりしていたが、朝めしをすこしすぎたころ，だんだんそれが近づいて、みんな立派なチャルメラや、ラッパの音だとわかってくると、町じゅうにわかになぎざわぎざわした。その間にはぱたぱたという、太鼓の類の音もする。もう商人も職人も、仕事が少しも手につかない。門を守った兵隊達は、先ず門をみなしっかり閉ざし、町をめぐる壁の上には、見張りの者を並べて置いて、それからお宮へ知らせを出した。

そしてその日の午ちかく，ひづめの音や鎧の気配，また号令の声もして，向こうはすっかり，この町を，囲んでしまった模様であった。

ここではスペース導入表現「ある日のちょうど日の出ごろ・朝めしをすこしすぎたころ・その間には・その日の午ちかく」は特定性を持ったものとなっている。「昔」という、物語スペースそのものを示す指標をここに代入することはできない。ここでは、具体時スペース導入表現が、時間的に少しずつずれた特定の具体時スペースを導入することによって、物語の時間の流れが表現されている。いわば、細かくちぎられた微細な物語が張り合わされているのである。

「北守将軍」では、第一章において、「昔」というスペース導入表現によって、既に物語スペースが保証されており、以後のスペース導入表現はこの物語スペースを細分するための副次的なものにすぎず、物語スペースの一部であるという「コンテキスト決定」(Dinsmore 1990)を受けている。「昔」スペースの中に「ある日」スペースが設けられ、その中にさらに「朝めし」以下の細分化されたスペースが並んでいるのであり、個々のイベントはこれら細分化されたスペースに配分されることになる。これらのスペースには固有のタイムスケールが存在し、イベントに適合したものが選ばれる。例えば「その日の午ちかく」という具体時スペースでは、

「午ちかく」という部分で、タイムスケールを「ひづめの音・・・」以下のイベントに適合するような微細なレベルに調整していると考えられる。

これに対して、非具体時スペースでは、状態的な述語が連鎖し、時間の流れは展開していない（Ⅲ章参照）。ここでは、「昔」スペースがいかなる空間であるかが描き出されている。つまり、イベントの連鎖ではなく、イベントが行われる舞台の設定がなされているのである。例えば、第一章の「風にぱたぱた言わせていた」という表現は、継続動詞に「テイタ」の下接する形であり、通常、個的時間、即ち具体時スペースにおける持続相を表すものであるが、ここではその個的性格を剥奪されて、習慣相的な内容となっている。つまり、非具体時スペースでまず舞台が設定され、しかる後に具体時スペースで事件が始まる形式が取られているのであるが、これは昔話や童話によく見られるやり方である。我々は通常イベントを、より広い空間のごく一部で起こる物として捉えており、其の意味では極く自然なスペース導入の方法であるといえよう。

いずれにせよ、物語の本質は具体時スペースの方にある。非具体時スペースのみでは、ストーリーラインであるとは言えない。

【C】①果樹の実がよくつくように、家々でする木まじないの行事は全国的におこなわれていた。②正月十五日に二人で柿、梨などの下に行き、一人が鉈や斧で木の幹に傷をつけ「ならぬか、ならぬか」というと、もうひとりが「なります、なります」という。「それなら、お粥を進ぜましょ」などといって、その日の朝の小豆粥を傷口につける。

（『日本を知る小事典 4 信仰・年中行事』教養文庫p303）

以上は「木まじない」の民俗学的な記述である。②の文には時間の流れが存在しているが、①において、「木まじないの行事」が「行われていた」という習慣相が設定されているため、②全体も非具体化されており、具体的、個的な時間としては存在していない。これらの記述は、時間的な描写力を持っていたとしても、テキスト全体としては、「物語る」のではなく、「説明している」ものといわねばならないだろう。

ところで、すべての物語がこのような順を追ったスペース導入表現によって始められるわけではない。書記言語の場合は、近代の多くの小説がそうしているように、スペース導入表現を持たない「唐突な出だし」（in medias res technique）を選んでもよい。話体的な昔話風のスペース導入表現は、発話言語的な感覚をもたらすのに対し、唐突な出だしは、書記テキスト固有の硬質の感覚的リアリティーをもたらすだろう。金水（1988）の言葉を借りれば、「埋め込まれた基底空間を、明示的な引用の手続きを用いずに導入すると、受け手を談話空間の中に引きずり込むような気がする」という効果が発揮されるという訳である。

しかし、このような場合でも、スペース導入表現に変わるものがまったくないわけではない。まず、そのテキストが手紙でもない、書類でもなければ、日記帳でもない、書籍という形態をとっていることによって、小説ジャンルに属する可能性が示唆されるであろう。更に、著者に関する知識や、帯、あとがきの類も、これが小説テキストであるという推測を裏付けるであろう。つまり、「唐突な出だし」を持つ小説であっても、物語スペースは、書籍という形態と、それに関する知識によって設定されているのである。

一方、会話においては、ストーリーラインを突然始めることは難しい。聞き手を眼前に持つ場合、話し手と聞き手は同じ現実の空間に定位していることになり、それと異なる空間を構成するためには、何らかの作業が必要となる。

【D】・「でも三つの頃なんかもっとひどかった。『黒い花びら』を歌ってて、そんな歌、歌うのやめなさいって。」

・「芝居するって事がどういうことなのか、そんなことは全然知らなかった。それを初めて知ったのは、『青春の門』の時ですね。」

・「一度、浦山さんの家へ招ばれたことがあるんです。」

・「私、この前も自分が出ているテレビのことで、ある人に言われちゃった。」

(つかこうへい『現代文学の無視できない10人』集英社文庫)

これらは、いずれも発話言語においてスペース導入表現として使われた表現である。参加者が対等である会話においては、ある人物による一つの物語のみが、延々と一方的に語られる事は、あまりない。生い立ちを語るような場合でも、それらは一つの物語ではなく、物語達の集積として語られる。上の例はインタビュアー（つかこうへい）が各界の人物に話をきくというもので、そういう意味ではまったく対等ではないのだが、話し手は、一つの一貫した物語を話すように期待されているわけではなく、自分の持っているいくつかの物語を、話題の展開に沿って、自由に取り出すことができる。また、インタビュアーも、自分の聞きたい物語に水を向けていく。ここでは、先ほどの昔話で見たような物語世界全体を統括するスペースは存在しない。話が展開する世界をおもむろに描くこともなく、端的に物語事態の展開するの具体時スペースに入っていくのである。

では、一方的に一つの話を語る「場」が存在しているような場合はどうであろうか。

近代演劇の場合、幕が開く、ということがスペース導入表現になっており、その瞬間には、俳優はすでに役柄として登場しており、観客に俳優として一礼するなどということは必要ない。これは演劇空間がリアリティーを獲得するための重要な要件であり、近代小説の冒頭同様、「唐突な出だし」を採用している。観客はあとは「場」の約束事に身を任せて、このイリュージョン

ジョンを楽しめばよいのである。

しかし、落語の場合、噺家は舞台の袖から出てきて観客に演者として礼をしたり、それに準ずる発話や仕草をする。つまり、演者は、舞台の俳優とは異なり、まずは、志ん生なら、志ん生という生身の存在としてあらわれる。ここで「枕」が必要となる。枕においては、まだ演者－観客の関係は現実の時空に定位しており、枕は過去の特定の事態を語る「物語」のモードではなく、過去の風俗などの一般的な「説明」のモードをとることが多いが、これが一種の橋となって、演者は物語の世界に入っていく。枕の部分は、まだ物語スペースには入っていないものの、江戸時代の生活や風俗に知識の乏しい現代人の物語世界に関する理解を助け、「北守將軍」の非具体時スペースのように、あらかじめ物語の展開する世界を整えるものなのである。

枕が終わると、いよいよストーリーラインに入っていくわけだが、落語では、なんら明示的なスペースの導入をせずに、突然登場人物の会話が始まる例が多い。会話は、演者が登場人物となって、物語事態を、言語化というフィルターを通さずに、そのまま演ずることができる部分である。ここでは、聞き手は、会話の始まりと同時に現実の時空から離脱してその会話が話されている場面に定位することになるわけであり、以後の部分は（演者がしばしば顔を出すことはあっても）物語世界の展開として受け取られることとなる。これは、落語も、リアリティー獲得の方策として、変則的な形ではあるが、「唐突な出だし」を採りうることを示している。

しばしば、枕の部分で会話が唐突に導入され、ストーリーラインであるかのような趣を見せる例があることは興味深い。このような場合でも、これが具体時スペースでの出来事でないことは、何らかの形で示されているようである。以下は志ん生「お茶汲み」の冒頭。

【E】 エエ・・・・

“ 女郎買い振られて帰る果報者 ”

“ 傾城にかわいがられて運のつき ”

あすこでかわいがられたら運のつき。ひどいめに会ってえと、『もう行くまい、あんな処は・・・』ってんですが、なまじ、なんか言われるてえと、そこィ行くようになる・・・ねえ。『お前はんみたいん様子のいい人は・・・本当に・・・どォいう風の吹きまわしで来たの?』なんてンでな。鮑ッ屑なんかと間違えてる・・・『骨がなきゃ一つになりたいよ』なんて言われると、『どうも・・・骨があって情けねえな、おれは・・・海鼠がうらやましい』なんてんで・・・。

（『古典落語志ん生集』ちくま文庫p242）

ここでは、「なんて」が付加されることによって、会話の個的・具体的性格が緩和されている。「なんて」付加は、脱ストーリーライン化の指標の一つである。通常、噺家によって演じられる会話は具体時スペースに定位するテクスチャーを持つと考えられるが、それら個々の

会話に付加される「なんて」は、会話イベントの個性を、いわば「類化」することによって剥奪している。つまり、ここでは演技上のリアリティーを保持したまま、本筋の話との間に差異を設けようとしているのである。

以上のように、ストーリーラインにおいて、スペース導入表現は、現実からの離脱のみならず、時間の流れの構成や、リアリティーの演出などに関連している。小説をはじめとする虚構テキストにおいて、それを使用するか否かを含め、さまざまなスペース導入表現が工夫されてきた背景には、この、リアリティーをいかに形成するかという問題があったのである。

Ⅲ 知覚テクスチャーと時間の流れ

ストーリーラインは、全体として具体的な時間の流れを持っている必要があるが、これは、文の連鎖と関わっている。単純に考えれば、文の連鎖は、物語世界の時間の流れをそのまま映すのがもっとも自然のようだが、一方で、「水たまりがある。雨が降ったのだろう。」といったテキストでは、テキストラインは、降雨→水たまりというイベントの時間的な経過に沿って並べられているのではなく、発見→原因の推論という認識の順番を表したものとなっている。私たちは、ある種の形式を持ったテキストに対してのみ、それが時間の流れを再現しているものとして受けとめるのである。

では、ストーリーラインはいかにして時間的幻想をうみだすのであろうか。

Leech (1981) は、虚構上の配列の原理として、年代記的配列・心理的配列・提示的配列の三種を挙げている。年代記的配列とは、物語の時間的展開の順番に、文の順番がそのまま対応する場合である。心理的配列とは、登場人物の知覚の順番に文の順番が対応する場合であり、むしろ「知覚的配列」とでもいうべき物である。提示的配列とは、聞き手にとって自然な配列を意味し、理解の前提となる知識が少ないものが先に、多いものがあとに来るといった、わかりやすさにかかわるものである。この第三の配列原則は物語テキストに限らずテキスト一般の問題であるから、ここではイリュージョンの喚起に深い関わりをもつ第一と第二の配列を中心に見ておこう。

【F】 判決によると、兵頭被告は昨年十一月二十九日、遠縁にあたる松田さん方を訪れ、借金を申し入れた。しかし、断られたため、室内にあったビニール製コードで松田さんの首を絞めて窒息死させ、郵便貯金通帳や印鑑、指輪二個（八十万円相当）などを奪った。

(1994/8/27 朝日新聞)

「判決によると」の部分でストーリーが展開されるスペースが設定され、「昨年十一月二十九

日」の部分で現実の時空との関係が同定される。以下、松田さん方を訪れる→借金を申し入れる→断られる→ビニール製コードで首を絞めて窒息死させる→郵便貯金通帳や印鑑などを奪うという一連の行為が、時系列に沿って、並べられていることによって、時間の流れというイリュージョンが生じている。これは、典型的な年代記的配列のストーリーラインであるといえよう。文の展開を物語事態の展開に対応させるこの手法は、もっとも単純かつ典型的な手法である。

次に知覚的配列の例を見ておこう。

【G】 ①今、空は悲しいまでに晴れていた。②そしてその下に町は疊を並べていた。

③白亜の小学校。④土蔵作りの銀行。⑤寺の屋根。⑥そして其処此处、西洋菓子の間詰めてあるカンナ屑めいて、緑色の植物が家々の間から萌え出ている。⑦或る家の裏には芭蕉の葉が垂れている。⑧糸杉の巻あがった葉も見える。⑨重ね綿のような恰好に刈られた松も見える。

（梶井基次郎「城のある町にて」新潮文庫『檸檬』p16）

⑧⑨に「見える」とあるのが視覚スペースの表現で、このテキストは登場人物「峻」の目から見られた情景である。つまり、これらはイベントの順番ではなく、登場人物「峻」の目に映った順番を反映しているわけである。「小学校」が「銀行」より先に置かれているのは、その順番に「峻」の目に映ったためと解釈される。しかし、この情景が「峻」の視覚であるという解釈は、必ずしもこのような明示的なスペース導入表現を必要としない。【G】の「見える」を「ある」に替えた表現【G'】においても「知覚らしさ」とでも言うべきものが存在しており、結局は「峻」の視覚スペース内の出来事であると解釈される。逆に、先の【F】のような年代記的配列のものでも、判決スペースの導入表現（「判決によると」）の代わりに「太郎」の視覚スペースを設定し、「太郎は、兵頭被告が・・・奪ったのを見た」とすれば、そのイベントは太郎の視覚の中の出来事であると解釈せざるを得ないが、この場合には【G】【G'】にみられたような「知覚らしさ」とでもいうべき物は希薄である。つまり、ある事象が知覚スペース内にあるということと、あるテクスチャーに「知覚らしさ」が感じられるかどうかは、独立した問題なのである。一体、このテクスチャーにおける「知覚らしさ」は何に起因しているのだろうか。

ここで、私たちは、テキスト内の時間的な構成がいかに組み立てられているかをみておく必要がある。従来、テキストの時間的構成については、テンスーアスペクトの体系と関連させて考察がなされてきた。その代表的なものとしては、まず Hopper (1979) を挙げることができる。ホパーは、イベントを、主要な筋をあらわす前景 (foreground) と、副次的な筋を表す背景 (background) に分けた。前景では、現実世界の継起に従って、その順番で語られる。

一方、背景では、語られる順番がその継起を意味せず、文同士の時間的關係は、全くルーズである。背景は、前景と同時的な存在であり、前景の語りに対する説明といった関係にある。時制上の特徴としては、前景部分は、完結的であり、完了のアスペクトを持つ。前景では、その前の出来事が完了していることを必要とする。一方、背景部分では、アスペクトは継続的・状态的・反復的になるという。

ホパーの議論を受けて、日本語の物語文の前景－背景の構造が曾我（1984）工藤（1989，1993）らによって論じられた。特に、工藤（1993）は、この問題をテンポラリティー全体の体系と関連づけて論じることに成功している。工藤の論点は多岐に亘り、その全てを取り扱う訳には行かないので、ここでは結論の一部のみを示しておこう。

工藤（1993）は、運動動詞のテンス・アスペクトの体系を以下のように構成する。

＜時間的局所限定性有＞				＜時間的局所限定性無＞
アスペクト テンス	完成相	持続相	パーフェクト相	反復・習慣相
未 来	スル	シテイル	シテイル	シテイル，スル
現 在	（スル）	シテイル	シテイル，シタ	シテイル，スル
過 去	シタ	シテイタ	シテイタ	シテイタ，シタ

そして、これらのアスペクト的対立と、テキスト構成的機能との関係は次のようになる。

＜ 文法的意味 ＞		＜ テキスト的機能 ＞
アスペクト的意味	テキストの時間的方向性	テキストの浮き彫り付与性
完成相	継起性・時間的前進性	前景性・主要な筋
持続相	同時性	背景性・従属的筋
パーフェクト相	時間的後退性	背景性・従属的筋
反復・習慣相	同時性	背景性・従属的筋

工藤は明示的には述べていないようだが、形容詞文、名詞文などの状態性の述語は持続相に準じて考えることができよう。

では、工藤（1989）の示した例に従って、ストーリーラインにおける時間の流れを示して見よう。（付番も工藤に従う。）

【H】かれは、追われるように崖に近い岩陰にとび込んだ①。その狭い空間には、多くの

兵と住民たちが身をかがめていた②。

兵の一人が、子供を抱いた女に銃をつきつけていた③。

「いいか、子供が泣いたら殺すぞ。敵に気づかれれば、火炎放射器で全員がやられるんだ」

女は、機械的にうなづきつづけていた④。

そのうちに、ふと笑うような泣きむせぶような低い声が、背後できこえた⑤。振り向くと、銃を突きつけられた女が、顔を仰向かせ、唇をふるわせている⑥。女のかたくにぎりしめられた両掌の間には、ながい舌を突き出した嬰兒の首がしめつけられていた⑦。

「馬乗りがはじまった」

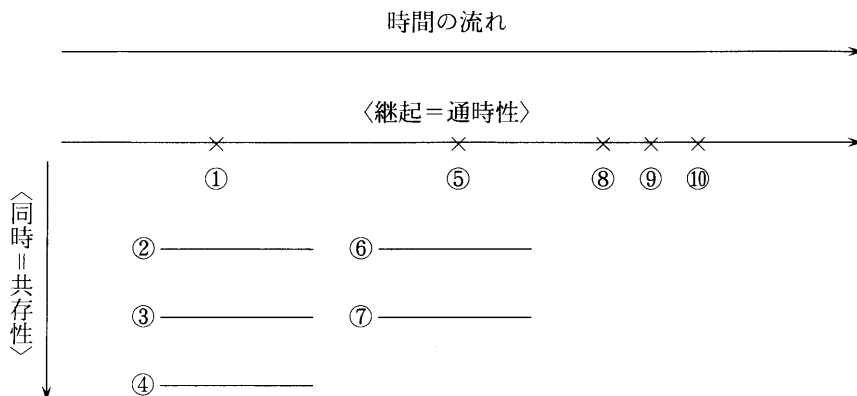
駆けこんできた兵が、血の気の失せた顔で叫んだ⑧。そして、

「ここにも敵がくるぞ、火炎放射器でやられるぞ。」

と、言った⑨。

銃も兵もおびえたように立ち上がった⑩。

完成相スル（シタ）と継続相シテイル（シテイタ）との対立は、単なる単文レベルで処理することはできない。完成相の①⑤⑧⑨⑩は継起的な時間の流れを表現して前景を構成している。ここでは工藤に従って、この前景による物語の主要な筋を表現する文の列を「プロットライン」と呼ぶことにしよう。つまり、ストーリーラインの中の主要な時間は完成相の連鎖であるプロットラインが担っている。これに対して、継続相は、②③④が①に対して、⑥⑦が⑤に対してそれぞれ背景を構成する。これを工藤（1989）では、以下の様に図示する。



①⑤⑧⑨⑩は時間の流れにそった継起的な前景（プロットライン）を表現し、②③④・⑥⑦はそれぞれ①・⑤に対して、背景として同時的な共存性を保つ。工藤はこのようにアスペクト

対立が単文レベルにとどまらず、テキストレベルの機能を担うものであることを明確にした。

では、このようなアスペクトによって生み出された前景－背景の構造が、いかにして感覚的なリアリティと関わるのであろうか。まず、①によって、登場人物の視覚スペースが導入される。これは、登場人物（かれ）の認知状況の変化を示すことによって、以下の文が、その人物の視点からの表現であることを含意することになる。同様に⑤「聞こえた」⑥「振り向くと」も、登場人物「かれ」の知覚スペース導入表現である。

以上はいずれも「かれ」の知覚内の出来事ではあるが、前景の生むイリュージョンと、背景のそれとは質的に異なっている。例えば、背景を取り去って、前景①⑤⑧⑨⑩の連鎖だけを見してみるならば、やはり、「知覚らしさ」は、知覚スペースの存在にも関わらず、薄れてしまう。つまり、同じ知覚スペース内であっても、前景は、「知覚らしさ」を感じさせにくいものとして、背景は、「知覚らしさ」を積極的に感じさせる物として機能しているのである。

ここで、知覚の構造について単純に考えてみよう。私たちの知覚は、その種類によって、知覚する「私」自身を離れない物と、外界にある存在へと向かう物がある。例えば、内臓感覚や、不安のような「気分」は、それを感じさせている対象が何であるのかは不明確であり、その感覚はまさにそれを感じているこの「私」の存在としてあらわれてくる。触覚や味覚となると、対象の質はある程度具体的な「物」として現れてくるが、それらは、やはり、「私」自身の存在感覚と切り離せない。一方、視覚は、「まぶしさ」のような触覚的側面や、「視点」のように感覚する「私」の位置が感覚内容に直接反映する側面などの、「私」と切り離せない要素を持ちつつも、まさに他者としての存在そのものとして現れる感覚であり、それを感じている「私」は通常忘却されている。この「私」と不可分の感覚と、「私」から切り離された感覚の対立を、「知覚解釈－現実解釈」と呼ぶことにすれば、不安のような「内在的」感覚においては「知覚解釈」のみが存在し、視覚のような「外向的」感覚においては、この二つの解釈が可能であり、通常は、「現実解釈」の方が選ばれていることになる。つまり、普段の視覚に置いては、「現実解釈」の方がデフォルト（他の条件が同じ時に自動的に選択される値）を取るのである。故に、外向的感覚の内容に積極的な「知覚らしさ」をもたらす「知覚解釈」を取らせるためには、言語表現にあってもそれなりの仕組みが必要となるのである。⁹⁾

前景においては、時間の進行がイベントの連鎖として現れている。この時間的な継起に対しては、どのような感覚であろうと、まったく受動的な存在たらざるを得ない。 $a \rightarrow b$ という順番に事象が起これば、私たちの感覚は、これを $a \rightarrow b$ と転写するしかない。この場合 $a \rightarrow b$ という文の列はイベントの継起の順番でも、知覚の継起の順番でもあるのだが、知覚スペースが設定されないなど、あえて知覚解釈を取る根拠がない場合には、現実解釈が優先する。前景によって構成されるイリュージョンは、この様にして現実解釈された時間である。

一方、背景は、時間的前進の読みが解除されている。工藤の挙げた如く、「テイル」の示す

持続相は「同時」性を示し、テキストの流れを進展させない。しかし、一方で、テキストラインは並列に並べることができないため、書き手は何らかの有意的な順番を選択しなければならないし、読み手はまたそれを当然のごとく期待するのである。

Grice (1967) は語用論的原則として、「協調の原理」を設定し、その下位原則として、「量の原則・質の原則・関連性の原則・様式の原則」の四つの会話の原則をたてている。様式の原則とは、「(1) 理解しにくい表現を避けよ。(2) 多義的な表現を避けよ (3) 簡潔にせよ (4) 順序よく話せ」というものである。

グライスの「様式の原則」からいえば、テキストは順序だっていなければならない。これを受け手の側からいえば、協調の原理が守られていると期待できる限り、テキストの順序に有意性を解釈すべきだ、ということになる。つまり、テキスト全体に、「テキストラインの順番は、有意でなければならない。」という語用論的原則があり、それが意味解釈を呼び起こすのである。

ある具体時スペース世界が導入された場合に、もっとも単純に期待される「意味」は、このストーリーライン上の順番がそのスペースでのイベントの生起する順番が転写されているとする解釈であろう。これが即ち年代記的配列である。背景化による時間の停止は、この配列に新たな意味を付与する必要を生じさせるのである。

ここに、可感的な素材が空間内に置かれると、この素材に対して視覚は能動的に振る舞うことができる。つまり、 $a \rightarrow b$ という文の列に、視覚自身の $a \rightarrow b$ という能動的運動が含意されるようになるのである。勿論、視覚のこのような移行は、空間上 ab が近接した存在であることを反映しているとも考えることもでき¹⁰⁾、その意味では対象のあり方を示しているが、それにしても、 $b \rightarrow a$ ではなく、 $a \rightarrow b$ という選択は、視覚の運動にまかされているのである。このため、その様な素材を持った背景は、文の順番そのものに視覚の痕跡があると了解され、空間的な知覚解釈を受けやすいのである。

では、例文の前景②③④⑥⑦についてみてみよう。すでにアスペクチュアリティーの働きによって、現実解的な時間の流れは抑止されている。又、一見して分かるように、「住民」→「女」の姿→「女」の表情というかたちで情報が粗→密の順番に並んでいる。これによって、より深く、精密に認識していくという視覚のプロセスが端的に反映され、さらに、対象に近づいていく視点の動きというイリュージョンも生ずることになる。つまり、ここでは、ストーリーライン上の情報の配分によって、単なる現実の外的な時空ではなく、知覚解釈された空間および、意識の内的な時間の流れが表現されているのである。

もう一つ、小説の冒頭の例を見ておこう。

【I】 少年少女が路傍の荷車の両端に四五人ずつ並んで乗っかり、車の心棒をきゅうっ

きいきゅうっきい軋ませながら、かったんこっとな SEE-SAW 遊びに夕餉を忘れていた。
男の子は女の子の肩にしっかりと腕を廻し、女は男の膝か車台に手をつき、地に足が届く
度に弾き返して浮き上がりそしてまた沈む——この小さい景物を、暮れ鈍る夏の宵の光
りがほの黒く浮かせていた。行人は疎らに、しかもその足は早いようである。

「ぎいったん、ばったん——ううえは殿さま、しいたは乞食・・・。」と、荷車の上の子
供たちはシイソウの調子をとりながら唄い続けていた。

突然、両手を、抱いていた二人の少女の肩から離して首を後向かせると、十二三の眉の
綺麗な男の子が叫んだ。

「組を替えようよ、一ぺん。」

「どうして、替えなくたっていいよ。それよか、もっと早くがたがたやろうよ」と、背
を向けあった側の一人が答えた。

「替えなくっちゃあ、つまないよ。だって梶棒のほうは損だよ。高く上がらないんだも
の。」

「あらあ！ 嘘よ、嘘よ。だって、ほうれ、同じ所まで上ってるじゃないの。」と際立っ
て美しいこれも十二三の少女が肩に垂れかかった断髪のをさきを揺すって振り向きながら言っ
た。

「百合子さんなんか黙っといで。尻向き同士で高い低いなんぞ分りゃしないよ。だけど僕
は見たんだもの。梶棒のほうが損だよ。」

「竜雄さんにだって分かりゃしないわ。」

(略)

「厭ならお止しよ。どうして厭なんだかちゃんと分ってるんだから。やあい。百合子さん
と一緒に組になりたいんだい。」と、百合子の肩を抱きながら竜雄と言いつ争っていた少年
は毒を含んで言った。

(川端康成「男と女と荷車」新潮文庫『掌の小説』p26)

ここでは、ストーリーライン上に可感的・同時的な素材が並べられていることのみならず、
「情報の制限」によっても、視覚テクスチャアが出現している。例えば、「膝か屋台」「その
足は早いようである」といった表現は、情報が制限されていることを明示することによって、
視覚の産物であることを積極的に示している。人物の固有名が記述されていないことも情報制
限による視覚テクスチャアの表現である。「少年少女」や、「男の子」「女の子」といった規
定は、その人物について何も知らなくても、知覚するだけで使用可能な規定である。しかし、
もし名前を知っているならば、そちらを使う方が自然なのだが、ここでも、これらの語が知識
以前にとどまず感覚の限界性を表すことによって、「知覚らしさ」が浮かび上がってくるので

ある。

一方、音声の表現は、聴覚的テクスチャアを導く。ここで、「しいたは乞食・・・」と登場人物の「音声」が立ち消えになっているという事は、物語スペース内で実際に声がだんだんと小さくなっていった、ということの意味しない。ここでは、聴覚の限界が示されることによって、「聴覚らしさ」を持ったテクスチャアが出現しているのである。

【I】では、発話は地の文に組み込まれており、視覚テクスチャアと一体化して知覚スペースを構成し、読み手を物語りスペースに引き込む。物語空間内の事態としては、音声テクスチャアの限界的な記述は、その限界の原因である空間的距離を、物語りスペース内に表現していることになる。「組を替えようよ、一ぺん。」という発話がすべて聞こえているということは、この距離の接近、即ち視点の移動をイメージさせ、結果として、読み手には空間の広がりも認知できることになる。

視覚や聴覚といった何らかの「知覚らしさ」を持ったテクスチャアは、通常、スペース毎に適切なものが選択される。知覚・思考・会話・と言ったスペースには、それにふさわしいテクスチャアが存在していると考えられる。このようなテクスチャアの中には、様々なスペースに共通して見られるものもあるが、ある種のスペースに固有の物もある。このような特定のスペース解釈と積極的に結びつく力を持った「活性」テクスチャアは、スペース導入表現が存在していない場合には、適当なスペースを探しだし、そこに自らの内容を「転送」したり、テキスト内の登場人物を、スペースの持ち主として積極的に解釈する。

【H】が、①～④の部分において、明示的なスペース導入表現がないにも関わらず、すでに「彼」の知覚スペース内であることが分かるのは、特性として「知覚らしさ」を持つ活性テクスチャア②③④が、知覚の変化を含意する①「とび込む」行為をした「彼」を知覚スペースの持ち主として解釈し、その内容を転送したためである。もし、完成相連鎖のような、知覚スペースの有無に無関係な「不活性テクスチャア」なら、そのようなことは起こらないであろう。

【I】の文章が【H】と異なっているのは、知覚スペース導入表現も、その担い手たる適切な登場人物も存在していない事である。「男の子」や「女の子」は登場人物であっても、久野のいうエンパシーの度合いが低いために¹¹⁾、知覚解釈された風景の一部以上の存在をでることはない。この【I】のように、テクストライン上にスペースを転送できる人物すら見当たらない場合には、活性テクスチャアは自らスペースを活性化し、物語空間と読者との間に無記名のスペースを「出現」させてしまうが、この場合には読者にとっての透明性は高くなる。特に、物語空間内で実際には何が起こっていたか、という解釈において、信頼度は高くなる。しかし、このイリュージョンは、テクスチャアの力によって生み出されるものなのであって、無記名のスペースであろうと、登場人物のそれであろうと、感覚的リアリティーの質においては、差

異は生じない。いずれの場合にせよ、読者はいわば「映し手」となって、このあらかじめ準備された物語空間の「経験」をそのまま受動的に受け取れば、物語空間内を経験したことになるのである。

【I】の場合、作品が進展するにつれ、知覚テクスチャーは徐々に失われていく。登場人物の口から彼らの固有名詞を語られると、地の文の部分にも名前が使用されるようになる（波線部）。また、発話もすべて転写されるようになり、音声のテクスチャーは発話の中に解消してしまう。知覚テクスチャーが「現実」テクスチャーに転化して行くと（いいかえれば、知覚のデフォルト値へと還帰すると）、このテキストと読者の狭間に出現したスペースもいつしか消失してしまう。以後、この小説は、登場人物への部分的な焦点化を含みつつ、現実解りされた不活性テクスチャーが基調となっていく。

では、以下のような、話体的な文章ではどうであろうか。

【J】わたくし生国は近江のくに長浜在でござりまして、たんじょうは天文にじゅう一ねん、みずのえねのとしでござりますから、当年は幾つになりますやら。左様、左様、六十五さい、いえ、六さい、に相成りましょうか。左様でござります、両目をうしないましたのは四つのときと申すこととござります。（中略）

わたくしが申すまでもない、旦那さまはよう御存知でござりましょうが、小谷の城と申しましたら、浅井備前の守長政公のお城でござりまして、ほんとうにあのお方は、お歳は若うてもおりっぱな大将でござりました。

（谷崎潤一郎「盲目物語」新潮文庫『吉野葛・盲目物語』p69）

「発話」のテクスチャーは、間接的に「聞き手」を含意する。この話体小説の冒頭では、「語り」に先行する「地の文」は存在せず、丁寧体という対他的ムードに加えて、「聞き手」の名を呼んだり、「聞き手」の行為に相槌を打ったりする（下線部）。

このように、個的な具体的時間の流れは、話体的な濃度の濃いテクスチャー（つまり、「発話的」なテクスチャー）は語り手を実体化し、「語り」が時間の流れの中に位置付けられることになる。つまり、叙述者特徴成分の発話行為的な側面が個的な具体時に位置づけられることによって、発話行為自身をイベントとするストーリーラインが構成される。叙述者がストーリーラインを発話する「語り手」としてあらわれるには、「語り手」の発話行為の所属する物語空間と、そこに埋め込まれた、「語り手」がその内容を提供する物語空間という形で、物語スペースが二重になるわけである。

さらに、【J】の場合、この発話行為の存在する物語空間には、話しかけられる存在としての「聞き手スペース」が生じている。つまり、発話行為的な叙述者テクスチャーは、物語空

間内に「聞き手」が存在しないときには、「聞き手スペース」を関接的に活性化する。「聞き手」を直接反映する言語形式があるわけではないが、発話行為的なムードや、対他的なムード、共有知識を前提として使われるディクティクな成分等は、間接的な「聞き手テクスチャー」を構成すると言っても好かろう。この聞き手テクスチャーは、物語空間内に転送先が見当たらない場合、やはり、現実の読み手にそのターゲットを向け、語り手とテキストの間に中間的な聞き手スペースを出現させる。先の「映し手」的テクスチャーがその透明性によって話し手を物語り世界の中に誘うものとするならば、この一方的な発話のテクスチャーは読み手を揺さぶり、物語世界に無理やり巻き込んでしまう強烈な力をもっている。

しかし、無記名の聞き手スペースのような不安定なスペースは、テキストが進展するにつれ、基盤となる物語空間の内部に組み込まれることによって安定しようとする場合が多い。例えば、この聞き手テクスチャーも、叙述者が語り手の名を具体的に記したり、語り手の行為に反応したりする言語形式を記せば、「聞き手」が、読者とは無関係な存在として実体化することによりスペースも具体化され、物語空間全体との位置を確定していくことで安定する。例えば、『薮の中』では、聞き手スペースは「検非違使に問われたる木樵りの物語」のように、章題によって、「検非違使」と名付けられているし、その小さな章の並びは、彼の尋問の順番を反映しているとも解釈できる。つまり、聞き手としての検非違使の行為もこの物語り空間の中に位置づけられて安定する。彼もまた、物語り世界内の重要人物なのである。（ただし、この作品の場合、最終章で、それまでの物語世界内の聞き手スペースを無視した亡霊の一方的なモノローグが出現して、この安定は打崩される訳だが。）

一方、【J】で見た『盲目物語』の場合、途中からは、「聞き手」としての「旦那さま」を無視した一方的な「語り」となり、埋め込まれたストーリーラインの時間性が前面に出ることによって、語りそのもののスペースは希薄になる。読み手の生み出した聞き手スペースは、いつのまにか語り物を聞かされる観客へと移行してしまい、物語に積極的に参加することはない。つまり、ここでは埋め込まれた物語空間の方が重要なのであり、「語り」の発話行為的テクスチャーは、この内部の物語に奉仕する「語り口」として安定してしまう。

物語が読み手（又は聞き手）から自立したスペースを持つ存在である以上、リアリティー確保の為に一時的にこの距離が縮められることはあっても、それが全体にわたることには無理があるのであろう。放置されたテキストは、自らの中に回帰しようとする性向を持っているのである。

以上のように、小説などの典型的な語りでは、時間の流れがアスペクト形式によって導入され、前景と背景の対立となり、語用論的推論の力によって、知覚解釈と現実解釈の対立が現れる。さらに、情報操作によっても、知覚解釈と現実解釈が現れる。デフォルトとしての現実解釈に対して、「活性的」な知覚テリスチャーはスペース設定の能力をもつ。つまり、感覚

的なテクスチャー表現は、知的に理解されるスペースの設定とは、次元を異にしつつも、深い関わりを持っているのである。

IV 結束性

テキストはそのシンタグマティックな配列の中に、何らかの統一性をもってつながれている必要がある。ハリデーらは、テキストが一まとまりになる意味関係のことを「結束性」(cohesion)と呼んだが、ストーリーラインにおいても、それなりのまとまりを造る工夫が必要となる。これらの言語形式とその機能について考察しておこう。

Halliday & Hasan (1985) は主な結束性の形式として、「指示・代用・省略・語彙的結束・接続要素」の五つを挙げている。例えば、先ほどの工藤の例で言えば、②には「その」という指示詞によって①とつながり、③は「兵の一人」「子供を抱いた女」が②の「兵」「住民達」とそれぞれ語彙的な結束構造を持っていると言えよう。

ところで、ここで注目すべきは、結束性のうち、「接続要素」と呼ばれるものである。会話文の例を見てみよう。

【K】①それで、海軍の方に志願したわけです。②志願したら、飛行科のほうには採られないで、一般兵科の予備学生、つまり第三兵科予備学生に採用されたんですね。③そして、旅順に連れて行かれ、基礎訓練を受けました。④これは人を殺す戦闘を専門とする将校の養成機関ですからね、そのための基礎となる知識と方法を仕込まれたんです。⑤そして速成ながら一通りの訓練が終わったところで次は、戦闘方法についてのそれぞれの専門部門に分けられたんです。

(『現代文学の無視できない10人』p86)

さて、結束性に注意してみると、確かに語彙的結束や指示、省略といったものもあるが、目立つのは、「それで・そして」といった、文と文とを繋ぐ接続詞的なもの、「たら・て・ところで」といった節と節とを繋ぐ接続助詞的なものである(連用中止法はφ型の接続助詞が存在していると考え)。接続詞は独立した文と文とを繋ぎ、接続助詞は、文と文とを節に埋め込み、複文の形にすることで繋ぐものだといえる。これらの接続要素をそれぞれ「接続詞型」「複文型」、特にその様な積極的な接続表現を持たず、単文が連鎖しているものを「単文型」と呼ぶことにしよう。

ところで、ここでは①「志願した」－②「志願したら」、③「基礎訓練を受けた」－④「基礎となる知識と方法を仕込まれた」が、ほとんど重なった言語形成と内容を持っている。これ

は、語彙的結束に似ているようではあるが、むしろ全文の節を切り出して、後文に接続している作用を行っている。このようなタイプの接続の仕方を「切り出し型」の接続表現と呼ぶことにしよう。

日本語の接続詞の多くは、「それで、そうしたら、それで」といった、照応詞に接続助詞的な要素がついた語構成を採っているが、これは切り出し型の一部を代用表現に変えたり、省略したりしたものと考えることができる。つまり、接続詞型にせよ、切り出し型にせよ、広い意味での複文型に持ち込むことによってストーリーラインを形成しているのである。日本語の結束性を考える上で、複文型の意義は大きいといえよう。

さて、こういった種々の接続要素は、他のタイプの結束構造とは異なり、それらの要素がまさに積極的に「接続」をしているという点にポイントがある。「代用」や「省略」といった他の結束性は、グライスの言う「量の原則」（必要な情報はすべて提供するが、必要以上の情報の提供は避ける）といった語用論的な原理により、その存在を説明できる。つまり、これらの現象はテキストがつながれているそのことの結果として生じた物なのである。しかし、「接続詞型」や、「切り出し型」といった接続要素は、情報としては、むしろ剰余的な成分で、「量の原則」には違反するものであり、省略可能性の高い日本語という形式にあっては、かなり特異な存在であるといわねばならない。

これらの表現の意義は、まさに接続という働きの為存在している所にある。つまり、これらは「ことばを繋ぐ」という、一種のメタ言語行為をしているのである。【K】のような発話言語的文体における接続は、積極的なものの参加を必要とするのである。

菅井がビールを一口飲んだ。

横山が煙草を一服した。

このような積極的な結束構造を持たないストーリーラインは、文章体の書記言語としては、（多少唐突であっても）不可能ではない。ここでは、イベントは時間の流れを表現している。ところで、発話言語ないし話体にあっては、通常、何らかのムード形式が必要となるのが普通である。

菅井がビールを一口飲んだんだ。

横山が煙草を一服したんだ。

ムード形式がつくと、イベント相互の関係が不明確になり、その配列が怪しくなる。これだけでは時間の流れを保持することはできない。イベント同士を並べるためには、「それで」と

いった、接続の言葉が必要となる。

菅井がビールを一口飲んだんだ。

それで／その後で横山が煙草を飲んだんだ。

また、スペースを指定する言葉をつかっても、イベントを並べることができる。

このあいだ、菅井がビールを一口飲んだんだ。

次の日、横山が煙草を一服したんだ。

ムード形式の存在は、叙述者に記憶や想起、判断といった諸能力があることを示している。つまり、叙述者がムードを持っているということは、一連のイベント自身の起った時間とは別に、それを知識として受け取った時間や、記憶から取り出す時間、発話の時間といった多様な時が表現に含まれているということを含意する。このために、元のイベントの時間性は不透明なものとなっており、語用論的な推論が発動しにくい。だから、イベントを連鎖したものと解釈させるためには、言説そのものを繋ぐ積極的な指標が必要なのであろう。

このような接続詞型の積極性は、コメントとの関係からもうかがえる。自由な会話にあっては、自分が展開しているストーリーラインに対して、任意の時点で、この現実の自分の立場から感想やコメントを加えることができる。接続表現は、このようにテキストラインが錯綜してきたときに、ストーリーライン復帰の指標として使用することができるし、聞き手がこれを使えば、相手にストーリーラインの展開を促すこととなる。

【L】①私、すごくずるいの。②中学生の時、二年生だったと思うけど、『リヤ王』をやって、全部自分で台本書いたのね。③配役を決めることになって、どこかで自分はきっとコーディネアをやるだろうな、というのが分かっているけど、一応選挙をするといういやらしさがある（笑）。

④投票をしましょうっていうの。⑤みんなから、きっと私がコーディネアになるだろうねって言われてたのに。⑥一応、公平に、みんなのバランスをとるというか、いやらしいところがあった。

⑦それで？ ええ、なりました（笑）。

（前掲書 p177）

この発話では、②でスペースとイベントが導入されている。③はストーリーラインが途中から現在の自分を語る言葉となっている。④ではなんら接続表現を持たずにストーリーラインに復

帰しているために、いささか唐突な印象を与えている。⑤では、時間が前後するが、アスペクトに時間的後退を示すパーフェクト形式¹²⁾をとり、「のに」という接続形式が後置されているので誤解は生じない。⑥では、ストーリーライン全体を自分の性格を説明するものとして、臘化している。この段階で、話し手の構想していたストーリーラインはその役目を既に終えているのだが、インタビュアーがおそらく「それで？」とストーリーラインのさらなる展開を促したのに対して、「それで？」と問い返しをして相手のことばの意図を再確認したあとで、「（主役に）になりました。」とストーリーラインの帰結する所を述べているのである。ここではストーリーラインは話し手と聞き手の共同作業として展開していく。そして、接続詞はことばとことば、人と人をつなぐいわば「継ぎ穂」¹³⁾として機能しているのである。

では、結束性と感覚的イリュージョンとの関係はどのようなものとなるのであろうか。種々の接続表現によってつながれているストーリーラインと、積極的な接続表現を持たず、結果的につながれたものとして解釈されるストーリーラインとでは、どのような違いが出てくるのであろうか。

接続表現を持たないストーリーラインは、既に時間の流れの章で見たように、語用論的な推論によって、時間の流れを構成する。ストーリーラインの接続は、この推論によって構成された時間にその根拠を置いている。

【M】①蚊帳をまくって起きて出、雨戸を一枚繰った。②城の本丸に電灯が輝いていた。
③雨に光沢を得た樹の葉がその灯の下で数知れない魚鱗のような光を放っていた。

（「城のある町にて」p45）

ここには、接続詞をはじめとする積極的な接続表現はほとんど見られない。①は登場人物「峻」の知覚の変化を含意する行為が前景として描かれる。②③はテイル形により、継続相の背景が導入され、活性的な知覚テクスチャーを持つことによって、①の行為者「峻」の知覚スペースを活性化し、その内容を転送している。濃度の低い叙述者による、文章体固有のリアリティーの高い文体である。しかし、これを、

【M'】蚊帳をまくって起きて出、雨戸を一枚繰ると、城の本丸に電灯が輝いていて、雨に光沢を得た樹の葉がその灯の下で数知れない魚鱗のような光を放っていた③。

と、複文型ストーリーラインに持ち込んだり、

【M''】蚊帳をまくって起きて出、雨戸を一枚繰った。すると、城の本丸に電灯が輝いて

いた。そして、雨に光沢を得た樹の葉がその灯の下で数知れない魚鱗のような光を放っていた。

と、接続詞型ストーリーラインに変更すると、もとの文体が持っていた生々しい描写性は希薄になってしまう。これは、いかなる作用によるものなのだろうか。

先に上げたような積極的な接続表現を持つものは、ムード形式を省略できない会話に典型的に見ることができる。ムード形式は、発話言語では話し手そのものの主観性の表現として、書記言語でも、叙述者の濃度を示す叙述者特徴成分として機能するが、これらは、物語スペース内の素材に対しては、夾雑物であり、素材のリアリティーを奪ってしまう。更に、接続表現は、これも一種の叙述者特徴成分と考えられるが¹⁴⁾、テキスト自身を対象とした「話を繋ぐ」というメタ言語行為をスペースの外部から行っているため、結果として物語世界外の異物がテキストライン上に残る事になり、やはり、描写性は落ちてしまうのである。

複文型ストーリーラインは、ムード形式そのものの存在を避け得るという点では、ムード形式を持ちつつ接続詞やスペース導入表現によって無理矢理話を繋ぐ形式に比べれば、それなりに描写度は高く、それ故に、伝統的な語り物で愛用されてきた。だが、話を繋げた痕跡を遺しているという点では、純粋な素材を提示しているわけではない。

一方、接続表現を多用しない単文型ストーリーラインでは、物語スペース内で素材があらゐのままの形で投げ出されている。読者は、語用論的推論の力の発動によって、この素材の隙間を埋めていくのである。このような文体は、描写性は高いが、文体のトーンとして、叙述者の希薄な濃度を選択できる文章体でのみ可能な文体である。

この単文型ストーリーラインにも問題がないわけではない。これは、話者の語用論的推論の能力に依存して成り立つストーリーラインである。つまり、このような能力を持たない、又は慣れていない読者には、ことば足らずで、奇妙に感じられる存在なのである。

ここで、日本の文体史上、結節点に位置する作品が共に特徴的な結束構造を持っていることを想起しておいても好からう。『古事記』の接続詞「故」の多用は、いわゆる連辞重用（poly-sindeton）として、口話性を反映していることは、小島（1957,1962）に詳しい。このテキストの接続詞は、発話言語が生ゐの形で書記言語に転写された、その痕跡を意味するものと考えられる。

一方、『浮雲』は、一つのテキストのなかに、複文型ストーリーラインと、単文型ストーリーラインへの混在とその移行が見える特異なテキストである。近世文芸の和文俗語体に関しては、洒落本・滑稽本・人情本などの会話部においては、既に高度のリアリティーをもった話体が成立していた。これら会話部分のリアリティーは、発話言語を書記言語に「転写」することにより、その達成が可能であったのである。しかし、地の文においては、会話部といういわ

ば最前景に対して、割書に代表されるような従属的な形をとったり、語りものの流れを引く複文型ストーリーラインや、体言止め、基本形終止による濃度の希薄化といった消極的な手法が取られ、会話部に拮抗し、描写を可能とする自立する文体を持つには到らなかった。リアリティーのある文体を獲得するためにどうしても単文型ストーリーラインを探索しなければならなかった二葉亭四迷には、同時に、それに見合った語用論的な能力を持つ読者の創出という課題があった。つまり、いわゆる言文一致とは、ストーリーラインの構造から見れば、単に「書き言葉」が「話し言葉」化したものではなく、会話部分に見合う地の文を持たなかった過渡的な書記言語から、一定の語用論的能力を要する文章体が自立した劇を意味するのである。ここにおいて、ストーリーラインは、対象を積極的に「描出」するその機能を十全に発揮できることになったのである。

以上、テキストにおけるストーリーラインという観点から、その生み出すイリュージョンの構造について考察した。ストーリーラインの諸条件はイリュージョンと深く関わっており、それには原理的考察が必要であるとの一端が明らかになったかと思う。物語とは言葉によって構成された存在なのであり、物語世界内の感性的諸経験は、ストーリーラインの持つ論理を抽出し、分析することによって説明が可能となるのである。

メンタルスペース理論をはじめとする現在の言語学的な分析においては、対象の指示や知識の同定といった明示的な「知」の領域が主要な興味の対象であり、「感」の世界への関心は薄い。この意味でも言語理論と文学理論の研究とが相互に刺激しあうことが望ましい。（なお、Dinsmore（1990）ではメンタルスペース理論の枠組みをつかった物語テキストの分析例が載っている。参照されたい。）本論では、この広大な「感」の世界に対して、文体論の立場からささやかな分析を試みた。しかし、もっと詳しく論ずべき所が単なるアイデアの提示に終わっている部分も多い。又、「説明」を含む複合的なストーリーライン構造や素材の可感性については述べる場を持たなかった。評論は後日に期したい。

なお、金水敏、花井裕、原田登美、角野瓊子、川越奈穂子、張勤、森川結花の諸氏には多大なご教示を賜った。記して感謝し申し上げる。

注

- 1) 媒体上の規定である「音声言語」と「文字言語」の対立及び複製（及び同一性）の問題は本稿では捨象される。
- 2) 厳密には、始端と終端の規定も必要となるが、今は扱わない。
- 3) 小森（1988）所収。
- 4) 書記言語であろうと、発話言語であろうと、言語表現としては非表現の領域を持つ。現実の言語表現にあっては、ここに「声」や「筆跡」といった感性的な表現性が浸透して、複合的な表現とし

て実存することになる。これらは「歌」や「書」のように表現として高度に統一されている事もあれば、互いの内容に無関心な場合もあり得る。書体は、いわば自然成長的なタイポグラフィとしての「型」である。タイポグラフィは、この感性的な表現部分におけるテクノロジー化の問題であり、言語表現自身のテクノロジー化と直接に結びつけるべきではない。また、感性のテクノロジー化は、同時にテクノロジーの感性化を生み出す事も押さえておくべきであろう。書道やレタリングは、書体という「型」の感性化である。三浦（1954）参照。

- 5) ここでは「叙述者特徴成分」をもったテクスチャーから直接構成されるものを考えており、「内包する語り手」といった高度の語り手は問題としていない。
- 6) 濃度1の書きことばとしては、話し言葉の文体で書かれた筆談といったものが考えられる。語り手特徴成分を全く持たない濃度0のものは表象しにくい、強いてあげるなら無意味な名詞の列といったコンセプチュアル・アート状のものであろう。また、ここにも対象の認知から表現に至るまでのプロセスで、どの部分を痕跡として遺すかで様々なプロトタイプを設定することができる。シュタンツェル（1985）の「語り手」「映し手」はこのようなプロトタイプとして解釈できる。
- 7) 「朗読」においては、いかに濃度の薄い書記言語も発話できる。ただ、このような場合、叙述者が、なんらかの方法で、現実の発話者から分離されているという事が積極的に示される必要がある。朗読はまさに文章に目を落とすという身ぶりによってこの分離をなしている。また、「暗唱」においても、視線は、聞手を離れて宙をさまようのが普通であろう。これらは、身体的なストラテジーであるが、ラジオの様に身体そのものを消去したメディアは朗読にむいている。いずれも話体の可能性を示すものというよりは、発話言語に転写された文章体の問題と考えるべきである。
- 8) この用語はシュタンツェルの「物語状況の原型」という用語を思い起こさせるが、シュタンツェルの理論は、物語一般を対象とするという形では構想されていないために、「歴史的存在に過ぎる」という事を指摘しておく必要がある。分析概念としてのストーリーラインはより非一歴史的存在であるべきなのである。
- 9) 「現実解釈」は「知覚解釈」のみに対立するものではなく、他に「推論解釈」といったものも想定できるが、今は問題を単純化しておく。認知的な刺激・推論と言語形式との関係については、金水（1990）参照。
- 10) Leech（1981）参照。
- 11) 久野（1978）参照。
- 12) 工藤（1989）参照。
- 13) 中井（1981）は精神科医としての臨床的な立場から、内容と内容、話し手と聞き手の間を繋ぐオペレーターを「継ぎ穂」と命名し、分裂病圏の人は「継ぎ穂」が弱く「文章になりそうな話をする」と観察している。「継ぎ穂」がサブバーバルな身体性や対人関係性へとつながる要素を持つ事も示唆しており、得るところが多い。
- 14) 中右（1994）では接続表現をモダリティ論の中に位置づけている。

参考文献

- Beaugrande, R. de and Dressler, W. 1981 *Introduction to Text Linguistics*, London : Longman (池上嘉彦他訳『テキスト言語学入門』紀伊國屋書店)
- Dinsmore, J. 1990 "Mental Spaces as a Theory of Representation and Language

- Understanding.”（坂原茂訳「表現と言語理解理論としてのメンタル・スペース理論」日本認知学会編『認知科学の発展 第3巻』講談社）
- Fauconnier, G. 1984 *Espace mentaux*. Paris : Minuit（坂原・水光・田窪・三藤訳『メンタル・スペース——自然言語理解の認知インターフェース——』白水社）
- Genette, G. 1972 *Figures*. Paris : Seuil.（花輪光・和泉涼一訳『物語のディスクール』（部分訳）書肆風の薔薇）
- Genette, G. 1983 *Nouveau discours du récit* Paris : Seuil.（和泉涼一・神郡悦子訳『物語の詩学』書肆風の薔薇）
- Grice, H. P. 1967 “Logic and Conversation.” In Cole and Morgan(eds.), *Syntax and Semantics 3: Speech acts*. Academic press. 1975
- Halliday, M. A. K and Hasan, R. 1985 *Language, Context, and Text: Aspects of Language in a Social-semiotic Perspective*（寛壽雄訳『機能文法のすすめ』大修館書店）
- Hopper, P. J. 1989 “Aspect and foregrounding in discourse.” In T.Givon(ed.), *Syntax and Semantics 12: Discourse and Syntax*. Academic Press.
- Lakoff, G. 1987 *Women, Fire, and Dangerous Things*（池上嘉彦・河上誓作他訳『認知意味論の原理』大修館出版）
- Leech, G. N. and Short, M. H. 1981 *Style in Fiction : A Linguistic Introduction to English Fictional Prose*. London Longman.
- Stanzel, F. K. 1985 *Thorie des Erzählens*. Vandenhoeck & Ruprecht.（前田彰一訳『物語の構造』岩波書店）
- 荒木一雄・安井稔（編）1992 『現代英文法辞典』三省堂
- 金水 敏 1987 「時制の表現」『国文法講座6 時代と文法—現代語』明治書院
- 金水 敏 1988 「日本語における心的空間と名詞句の指示について」『女子大文学（国文編）』第39号
- 金水 敏 1990 「述語の意味層と叙述の立場」『女子大文学（国文編）』第49号
- 久野 暲 1978 『談話の文法』大修館書店
- 小島憲之 1957 「古事記の文章」『古事記大成第三巻 言語文字編』平凡社
- 小島憲之 1962 『上代文学と日本文学 上——出典論を中心とする比較文学的考察——』塙書房
- 小森陽一 1988 『構造としての語り』新曜社
- 工藤真由美 1989 「現代日本語のパーフェクトをめぐる」言語学研究会編『ことばの科学3』むぎ書房

- 工藤真由美 1993 「小説の地の文のテンポラリティー」 言語学研究会編『ことばの科学6』
むぎ書房
- 曾我松男 1984 「日本語の談話における時制と相について」『月刊言語』13巻4号
- 中井久夫 1981 「分裂病者の言語——岐阜精神病院での講演」『岐阜精神病院研究誌』4
(『中井久夫著作集 精神医学の経験 第一巻 分裂病』所収 岩崎学術出版社)
- 中右実 1994 『認知意味論の原理』 大修館
- 仁田義雄 1991 『日本語のモダリティと人称制限』 ひつじ書房
- 久保(平田)由美 1984 「近代文学における叙述の装置」『文学』1984年4月
- 平田由美 1990 「虚構の時間と時制の形式」『人文学報』66号京都大学人文科学研究所
- 前田愛 1988 『文学テキスト入門』 筑摩書房
- 三浦つとむ 1954 「言語における矛盾の構造——マルクス主義における言語学——」
(『三浦つとむ選集1 スターリン批判の時代』所収 勁草書房)
- 三浦つとむ 1971 『日本語はどういう言語か』 季節社